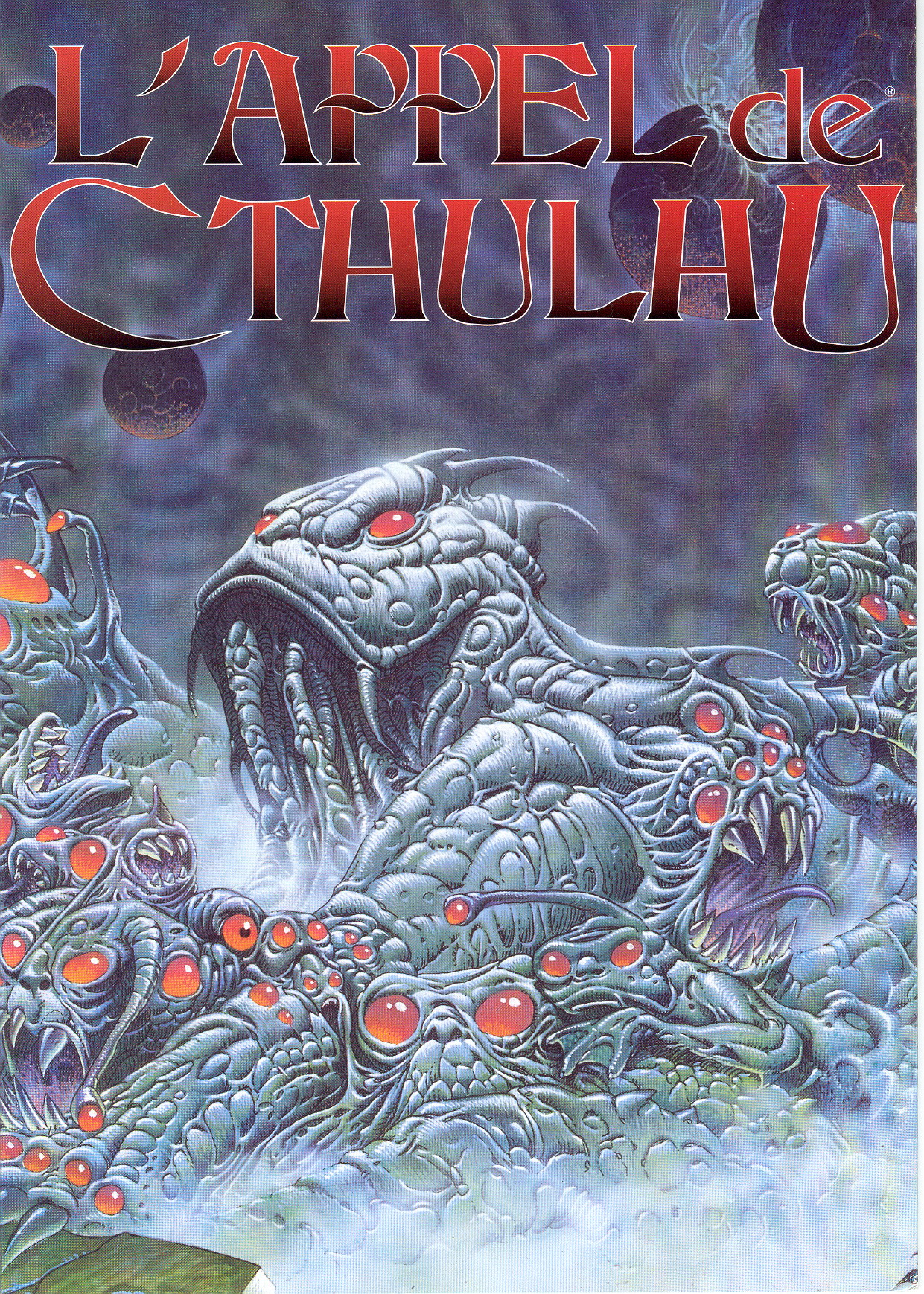

Sous licence de
CHAOSIUM INC.


L'APPEL de CTHULHU


DESCARTES
EDITEUR
CAZA 93

COMBAT

ARMURE

- Pour prendre en compte les effets des armures, soustrayez leur facteur de protection (exprimé en Points de Vie ou "PV") des dommages encaissés par leurs porteurs.
  Voir les Exemples d'Armures, ci-contre.

ASSOMMER

- Une attaque visant à assommer ne peut être exécutée qu'avec les compétences Coup de Poing, Coup de Pied, Lutte, Coup de Tête ou celles concernant les instruments contondants.
- Effectuez le jet de dommages comme pour une attaque ordinaire, puis confrontez le résultat de ce jet aux Points de Vie de la victime sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, elle est assommée pendant plusieurs minutes et n'est privée que d'un tiers des Points de Vie qu'elle aurait dû normalement perdre.
  Sinon, elle reste consciente et encaisse l'intégralité des dommages.
- Les attaques visant à assommer sont efficaces à l'encontre des êtres humains, mais pas des créatures surnaturelles.
  Un personnage assommé peut être instantanément ranimé par un jet réussi de Premiers Soins ou Médecine.

DISSIMULATION PARTIELLE

- Les chances de toucher ou de repérer un adversaire partiellement dissimulé doivent être réduites uniquement quand sa position particulière peut avoir une influence réelle sur le jeu.
  Un jet d'Idée peut éventuellement permettre de remarquer ce qui dépasse.

EMPALEMENTS

- Il y a "empalement" lorsqu'un personnage réussit une attaque en obtenant un jet de pourcentage inférieur au cinquième du score qu'il lui suffisait d'obtenir pour toucher son adversaire.
- Les dés de dommages doivent être lancés deux fois et leurs résultats additionnés.
- Quand une arme blanche empale, elle se retrouve coincée dans le corps de la victime. L'attaquant peut tenter de la libérer au cours du round suivant en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances normales de toucher.
  Pour réaliser un empalement, il faut impérativement utiliser une arme.

ESQUIVE

- Tous les investigateurs possèdent cette compétence. A l'instar des jets de Chance, elle peut être fort utile dans certaines situations désespérées. N'oubliez pas d'y avoir recours !

OBJETS LANCÉS

- Si un personnage lance un objet quelconque sur un adversaire, il n'ajoute que la moitié de son bonus aux dommages aux dégâts infligés par cet objet. *Reportez-vous à la définition de la compétence Lancer dans le livre de règles pour plus de précisions.*

PARADE

- Lors des combats au corps à corps, tout le monde a la possibilité de tenter une parade à n'importe quel moment d'un round. L'objet employé pour parer encaisse alors les dégâts infligés jusqu'à concurrence de ses propres Points de Vie.
  Un défenseur peut à la fois parer et esquiver au cours d'un même round.
- Lorsque l'objet n'a plus de Points de Vie, il se brise et les points de dommages excédentaires sont alors infligés à son utilisateur.
- Des attaques mettant en œuvre des armes "naturelles" peuvent se parer mutuellement.
- Il est possible de parer les armes blanches et contondantes.
- Une parade réalisée avec une arme "naturelle" ne permet pas de réduire les dommages normalement encaissés.
  Le défenseur peut toutefois tenter de se saisir de l'arme de l'attaquant — à condition que ce dernier ait une DEX inférieure à la sienne et soit au contact — en réussissant un jet de Lutte.
- Les fleurets, rapières, ainsi que la plupart des sabres et épées, peuvent être employés pour attaquer et parer au cours d'un même round.
- Les fusils, fusils de chasse et mitraillettes utilisés pour parer un coup ne peuvent pas faire feu pendant le même round.
- Deux jets de Lutte réussis consécutivement permettent de parer une attaque.

PÉNOMBRE, OBSCURITÉ, INVISIBILITÉ

- Les compétences des investigateurs peuvent être réduites de moitié (au minimum), à moins que le Gardien préfère subordonner la réussite de leurs actions à des jets de pourcentage sous le POU assorti d'un multiplicateur (x1, x2 ou x3).
- Si l'obscurité est censée paralyser totalement les investigateurs, il leur faut réussir des jets de compétences de "01" lorsqu'ils entreprennent quelque chose.
  Certaines activités exigeant de la lumière sont néanmoins absolument impossibles.

DEUX ARMES

- Un personnage tenant une arme de corps à corps dans chaque main ne peut exécuter qu'une seule attaque et une seule parade au cours d'un même round.
  Deux armes de poing peuvent exécuter des tirs non visés au cours du même round.

SURPRISE

- Lors du premier round de combat, il faut diviser par deux la DEX des défenseurs avant de déterminer l'ordre dans lequel sont résolues les actions. Si la surprise est totale, les défenseurs ne peuvent rien faire.
  Néanmoins, même surpris, des personnages pourront toujours tenter de parer et d'esquiver.

Sortilège du Grimoire Supérieur

INVOQUER/CONTRÔLER DES SERVITEURS

I/C un Byakhee
I/C une Horreur Chasseresse
I/C une Maigre Bête de la Nuit
I/C un Serviteur des Dieux Extérieurs
I/C un Sombre Rejeton
I/C un Vagabond Dimensionnel
I/C un Vampire de Feu
I/C un Vampire Stellaire

SORTS DE CONTACT

Contacter un Chien de Tindalos
Contacter une Chose Très Ancienne
Contacter un Chthonien
Contacter une Goule
Contacter un Habitant des Sables
Contacter une Larve Amorphe
Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu
Contacter un Mi-Go
Contacter un Polype Volant
Contacter un Profond

APPELER/CONGÉDIER UNE DIVINITÉ

A/C Azathoth
A/C Cthugha
A/C Hastur
A/C Ithaqua
A/C Nyogtha
A/C Shub-Niggurath
A/C Yog-Sothoth

CONTACTER UNE DIVINITÉ

Contacter Cthulhu
Contacter Nodens
Contacter Nyarlathotep
Contacter Tsathoggua
Contacter Y'golonac

Créatures du Mythe

DIEUX EXTERIEURS

Abhoth, Source d'Impureté
Autres Dieux Inférieurs
Azathoth, Sultan des Démons
Bast, Déesse des Chats
Daoloth, Celui Qui Lève Les Voiles
Hypnos, Seigneur du Sommeil
Nodens, Seigneur du Grand Abîme
Nyarlathotep, le Chaos Rampant
Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux
Ubbo Sathla
Yibb-Tstll
Tulzscha, la Flamme Verte
Yog-Sothoth, Le Tout-En-Un

GRANDS ANCIENS

Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Ithaqua
Nyogtha
Quachil Uttaus
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

AVATARS

Ahtu (de Nyarlathotep)
Roi en Jaune (d'Hastur)

RACES DE SERVITEURS (maître)

Byakhees (Hastur)
Choses-Rats (divers)
Êtres d'Ib (Bokrug)
Habitants des Sables (Grands Anciens)
Horreurs Chasseresses (Nyarlathotep)
Larves Amorphes (Tsathoggua)
Larves Stellaires (Cthulhu)
Maigres Bêtes de la Nuit (Nodens)
Profonds (Cthulhu)
Serviteurs de Glaaki (Glaaki)
Serviteurs des Dieux Extérieurs (Dieux Extérieurs)
Shantaks (Autres Dieux)
Shoggoths (jadis les Choses Très Anciennes)
Sombres Rejetons (Shub-Niggurath)
Tcho-Tchos (Chaugnar Faugn)
Vampires de Feu (Cthugha)

RACES INDÉPENDANTES

Araignées de Leng
Bêtes Lunaires
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Couleurs Tombées du Ciel
Dholes
Êtres de Xiclotl
Ghasts
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Grande Race, Nouvelle
Gugs
Insectes de Shaggaï
Lloigors
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Shoggoths
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires

OUVRAGES DU MYTHE DE CTHULHU

Al Azif
  Necronomicon (grec)
  Necronomicon (latin)
  Necronomicon (anglais)
Cultes des Goules
De Vermiis Mysteriis
Unausprechlichen Kulten
  Cultes Innommables (Bridewell)
  Cultes Innommables (Golden Goblin)
Liber Ivonis
  Livre d'Ivon
  Livre d'Eibon
Massa Di Requiem Per Shuggay
Manuscrits Pnakotiques
Livre de Dzyan
Azathoth et Autres Poèmes
Peuple du Monolithe
Texte de R'lyeh
Cthaat Aquadingen
Tessons d'Eltdown
Fragments de Celaeno
Manuscrit du Sussex
Écrits de Ponape
Tablettes de Zanthu
Révélations de Glaaki
Sept Livres Cryptiques de Hsan
Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre
Magie Véritable
Les Monstres et leurs Semblables
Fragments de G'harne
Cthulhu dans le Necronomicon
Le Roi en Jaune

EXEMPLES DE POISONS

Poison	*Rapidité d'effet*	*TOX*	*Symptômes*
Cyanure	1 à 15 minutes	20	malaises, convulsions, évanouissement.
Arsenic	30 mn à 24 h	16	douleurs vives, vomissements, violentes coliques.
Strychnine	10 à 20 minutes	20	violents spasmes musculaires, asphyxie.
Cobra	15 à 60 minutes	16	convulsions, problèmes respiratoires.
Serpent à sonnette	15 à 60 minutes	10	vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune.
Scorpion	24 à 48 heures	9	douleurs intenses, faiblesse, hémorragies.
Veuve noire	2 à 8 heures	7	frissons, transpiration abondante, nausées.
Belladone	2 heures à 2 jours	16	palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions.
Amanite phalloïde	6 à 24 heures	15	violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse.
Curare	quasi instantanée	25	paralysie musculaire, problèmes respiratoires.
Chloroforme	quasi instantanée	15	inconscience, problèmes respiratoires.
Chloral	1 à 3 minutes	17	inconscience pour une heure ; chaque nouvelle dose augmente les effets d'une heure avec 10% de chances de problèmes respiratoires.

ARMES A FEU

ARMES AUTOMATIQUES, RAFALES
- Les armes entièrement automatiques peuvent tirer une rafale chaque fois qu'elles font feu. Dans ce cas, les chances de toucher sont augmentées pour chaque balle tirée.
  Le pourcentage final ne peut cependant jamais être supérieur au double de la compétence du tireur.
- On procède à un seul jet "pour toucher" pour chaque cible visée, avant de lancer un dé afin de déterminer combien de balles atteignent effectivement celle-ci.
  Seule la première balle peut empaler.
- Si un tireur vise plusieurs cibles, il exécute un jet de compétence séparé pour chacune d'elles.
  Le tireur doit préciser combien de balles sont adressées à chaque cible.
- Si les cibles sont en "formation serrée", la compétence du tireur peut être doublée.

CIBLES VOLUMINEUSES
- En cas de cible de grande dimension, il faut ajouter 5% aux chances de toucher par tranche 10 points de TAI au-delà de 30.

DEUX ARMES DE POING
- Une personne peut parfaitement employer simultanément deux armes de poing afin d'exécuter des "tirs non visés" au cours d'un round donné.

FACTEURS DE PANNE, ARMES ENRAYÉES
- Un jet d'attaque supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme à feu indique que le tir ne se produit pas.
- Pour les revolvers et les fusils non automatiques, une telle panne correspond à une balle (ou cartouche) défectueuse.
- Quand les armes automatiques, semi-automatiques et les fusils à pompe sont victimes d'une panne, on considère qu'ils sont enrayés. Leur remise en état nécessite alors 1D6 rounds et un jet réussi de Mécanique ou dans la compétence correspondant à l'arme considérée. Le tireur peut faire autant de tentatives de réparation qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il réussisse ou détruise son arme en obtenant un résultat supérieur ou égal à 96 avec les dés.

PORTÉE ÉTENDUE
- Si on tire à une distance équivalant au double de la portée de base d'une arme, les chances de toucher doivent alors être divisées par deux. Elles sont divisées par quatre pour une distance égale au triple de cette portée, par huit pour une distance correspondant au quadruple, etc.

RECHARGER
- Il faut un round de combat pour charger deux balles (ou cartouches) ou remplacer un chargeur, et deux rounds pour engager un nouveau ruban d'alimentation dans une mitrailleuse.
- Au cours d'un même round un tireur peut éventuellement se contenter de glisser une balle dans le canon de son arme, avant de tirer aussitôt au moment correspondant à la moitié de sa DEX.

SILENCIEUX
- Le bruit des tirs est atténué, mais leur portée est réduite de moitié.
- Les silencieux perdent toute efficacité après 1D100+10 tirs.

TIR A BOUT PORTANT
- Les chances de toucher sont doublées lorsque la cible se trouve à une distance inférieure ou égale au tiers de la DEX du tireur exprimée en mètres.

TIR DE PRÉCISION, LUNETTES DE VISÉE
- Cette règle ne s'applique qu'aux fusils. Si un tireur prend le temps d'ajuster son tir en ne faisant feu qu'une seule fois par round au moment correspondant à la moitié de sa DEX, la portée de base et le "bout portant" de son arme sont doublés.
- Lorsqu'un fusil est équipé d'une lunette de visée, sa portée de base est doublée.
- Si un tireur tente un tir de précision avec un fusil équipé d'une lunette, la portée de base de celui-ci doit être quadruplée.

TIR NON VISÉ
- Les chances de toucher sont divisées par 5 et un empalement ne se produit que sur un jet inférieur ou égal à 05.
- Au cours d'un round donné, un tireur peut exécuter quatre tirs avec un pistolet ou un fusil automatique, trois tirs avec un fusil à pompe ou à levier d'armement, ou deux avec une arme à armement manuel.

DEGRÉS DE BLESSURES

ÊTRE SONNE
- Un personnage peut éventuellement être sonné pendant 1D6 rounds à la suite d'un coup sur la tête, d'un choc électrique ou d'une chute.
- Un individu sonné peut uniquement Parer ou Esquiver.

CHOC
- Un personnage est "choqué" lorsqu'il subit en une seule fois des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des Points de Vie qui lui restent.
- Pour ne pas perdre conscience, il doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON.

INCONSCIENCE
- Lorsqu'un personnage n'a plus qu'un ou deux Points de Vie, il sombre aussitôt dans l'inconscience et ne reprend ses esprits qu'une fois qu'il possède à nouveau au moins trois Points de Vie.

MORT
- Lorsqu'un personnage perd tous ses Points de Vie, il meurt à la fin du round suivant.
- Cela peut être empêché s'il bénéficie, entre-temps, d'un jet de Premiers Soins ou de Médecine qui fait remonter au moins à "+1" son capital de Points de Vie.

Guérison

Les blessés récupèrent 1D3 Points de Vie par semaine (temps du jeu).

PREMIERS SOINS, MÉDECINE
- Un jet réussi de Premiers Soins ou de Médecine permet de restaurer 1D3 Points de Vie par blessure subie.
- Un jet réussi de Médecine permet à un patient de guérir à la cadence de 2D3 Points de Vie par semaine de jeu. Dans ce cas, un nouveau tirage doit être effectué chaque semaine.

FOLIE

FOLIE TEMPORAIRE	**Au moins 5 points de Santé Mentale perdus en une seule fois.** *Le joueur doit lancer 1D100 — s'il obtient un résultat inférieur à 5 fois son INT, reportez-vous à la Table de la Folie Temporaire.*
FOLIE A DURÉE INDÉTERMINÉE	**Au moins 20% des points de Santé Mentale du moment perdus en une heure (temps de jeu).** *Consultez la Table de la Folie à Durée Indéterminée. La démence se prolonge pendant une ou plusieurs périodes d'1D6 mois.*
FOLIE PERMANENTE	**Tous les points de Santé Mentale ont été perdus.** *Le Gardien doit choisir une forme de démence sur la Table de la Folie à Durée Indéterminée.*

FOLIE TEMPORAIRE

1D10	*durée de la folie*
1 à 4	1D10 rounds de combat.
5 à 7	4D10+10 rounds de combat.
8 à 9	jusqu'à l'aube ou équivalant.
10	1D3 ou 1D10 jours de jeu.

EXEMPLES DE PERTES DE SANTÉ MENTALE

perte de SAN	*événement déclencheur*
0/1D2	Être confronté par surprise à la carcasse d'un animal.
0/1D3	Être confronté par surprise à un cadavre.
0/1D3	Être confronté par surprise à un fragment de cadavre.
0/1D4	Voir une rivière charrier un flot de sang.
1/1D4+1	Être confronté par surprise à un cadavre humain.
0/1D6	Se réveiller dans une tombe ou un cercueil.
0/1D6	Assister à la mort violente d'un ami ou d'un parent proche.
0/1D6	Voir une Goule.
1/1D6+1	Rencontrer quelqu'un que l'on sait mort.
0/1D10	Subir de terribles tortures.
0/1D10	Voir un Vagabond Dimensionnel.
1/1D10	Voir des cadavres sortir de leurs tombes.
1D10/1D100	Voir le Grand Cthulhu.

FOLIE A DURÉE INDÉTERMINÉE

1D10	*folie*
1	Catatonie ou stupeur
2	Amnésie
3	Panzaïsme ou donquichottisme
4	Paranoïa
5	Phobie ou manie
6	Obsession, toxicomanie ou convulsions
7	Mégalomanie
8	Schizophrénie
9	Psychose criminelle
10	Personnalités multiples

COMMENT FONT LES SORCIERS

Les méthodes permettant d'augmenter le POU détaillées ici n'ont jamais pour effet d'accroître la SAN ou le capital actuel en points de Santé Mentale. En outre, le Gardien doit le cas échéant, veiller à réduire le maximum de Santé Mentale des personnages qui gagnent des points en Mythe de Cthulhu.

LANCER DES SORTILÈGES
Quand un personnage réussit à lancer un sortilège nécessitant une confrontation de son POU avec celui de sa victime sur la Table de Résistance, il peut parfois gagner des points dans cette caractéristique. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU d'1D3 points.

RÉCOMPENSE DE LA CHANCE
Quand un personnage obtient un résultat de 01 lors d'un jet de Chance, soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU d'1D3 points.

ÉCHANGE DE SANTÉ MENTALE
Un personnage peut échanger 10 points de Santé Mentale contre 1 point de POU et répéter ce processus autant de fois qu'il le désire tant qu'il lui reste au moins 9 points de Santé Mentale.

DON DES DIEUX
Un personnage peut éventuellement négocier un arrangement avec un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur afin d'obtenir des points de POU.

BLESSURES PHYSIQUES

ACIDES
- Acides peu corrosifs : 1D3-1 points de dommages par round.
- Acides moyennement corrosifs : 1D4 points de dommages par round.
- Acides extrêmement corrosifs : 1D6 points de dommages par round.
  Ces dommages concernent un personnage qui reste en contact avec un acide pendant 6 rounds.

CHUTES
- Par tranche (complète ou non) de 3 mètres de chute : +1D6 points de dommages.
  Réduire les dommages d'1D6 points si le personnage réussit un jet de Sauter.

EMPOISONNEMENT
- Confronter la TOX de la substance concernée à la CON de la victime sur la Table de Résistance.
- Si la toxine l'emporte, il arrive alors quelque chose de désagréable au personnage, qui encaisse généralement des dommages équivalents à la TOX.
- Si la CON l'emporte, les conséquences sont moins graves et les dégâts subis ne correspondent plus qu'à la moitié de la TOX, voire moins.
  Voir table des Exemples de Poisons, ci-contre.

EXPLOSIONS
- Calculez les dommages en fonction de la puissance de l'explosion et de son "aire d'effet". Ainsi, un bâton de dynamite inflige 5D6 points de dommages aux personnes se trouvant dans un rayon de deux mètres, 4D6 entre deux et quatre mètres, 3D6 entre quatre et 6 mètres, etc.
  Il faut effectuer un jet de dommages séparé pour chaque victime.
  Le fait de doubler une charge explosive a pour conséquence d'accroître de moitié les dégâts et les aires d'effet.

FEU
- **Petite flamme :** 1D6 points de dommages par round. Effectuer un jet de Chance afin d'éviter que les vêtements ou les cheveux ne prennent feu. En cas d'échec, la victime encaisse automatiquement 1D6 points de dommages à chaque round. Pour étouffer les flammes, il lui faut réussir un jet de Chance ou de Premiers Soins.
- **Grand feu de camp :** 1D6+2 points de dommages par round. Les cheveux et les vêtements peuvent également s'embraser.
- **Pièce en feu :** 1D6+2 points de dommages par round. Il faut réussir un jet de Chance par round pour ne pas suffoquer.
- **Foyers plus importants :** "cas spéciaux" pouvant être mortels.
  Des brûlures graves (équivalant à plus de la moitié des Points de Vie d'un investigateur) peuvent éventuellement entraîner la perte de points en APP, en DEX et en CON.

NOYADE, SUFFOCATION
- Effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 10 fois la CON au cours du premier round ; 9 fois la CON au cours du second ; puis 8 fois la CON... et ainsi de suite, jusqu'à arriver à 1 fois la CON.
- Un jet manqué fait perdre 1D6 Points de Vie au round concerné, 2D6 au suivant, puis 3D6, etc..
  Une fois qu'un jet de CON est raté, il n'est plus nécessaire d'en faire d'autres.

Caractéristiques

FOR	lancer 3D6
CON	lancer 3D6
TAI	lancer 2D6+6
INT	lancer 2D6+6
POU	lancer 3D6
DEX	lancer 3D6
APP	lancer 3D6
ÉDU	lancer 3D6+3
SAN	POU x 5
Idée	INT x 5
Chance	POU x 5
Connais.	ÉDU x 5
Pts de Vie	moyenne de CON + TAI
Pts de Magie	maximum égal à POU

BONUS AUX DOMMAGES

FOR + TAI	*BONUS*
2 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6
89 à 104	+5D6
105 à 120	+6D6
121 à 136	+7D6
137 à 152	+8D6
153 à 168	+9D6
169 à 184	+10D6

Puis +1D6 par tranche (ou fraction de tranche) de 16 points.

DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES

ENTRAÎNEMENT

- Pour peu qu'ils soient prêts à débourser une somme suffisante, les investigateurs trouveront toujours quelqu'un qui accepte de leur enseigner ce qu'ils désirent.
- Il faut au moins six mois de temps de jeu aux investigateurs pour acquérir 1D10 points supplémentaires dans une compétence donnée. Chaque période d'apprentissage accomplie leur donne automatiquement droit à un jet d'expérience.
- Si l'enseignement est dispensé par un professeur renommé, la cadence d'apprentissage peut éventuellement être accélérée.
- Certaines compétences de combat (ex. : Fleuret) sont tellement peu répandues qu'il faut s'adresser à des écoles spécialisées pour les développer.

DÉMARRER UNE COMPÉTENCE A PARTIR DE ZÉRO

- Dans une situation périlleuse, si un joueur réussit un jet de 01 en essayant d'utiliser une compétence qu'il ne possède pas, cela lui donne droit à un jet d'expérience pour le talent en question.
- Six mois d'enseignement formel permettent d'acquérir 1D10 points dans une compétence donnée.
- Il est possible d'apprendre une compétence académique en autodidacte. Pour ce faire, au terme de six mois passés à étudier seul, il faut qu'un investigateur tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à la moyenne de son INT et de son POU. S'il réussit, il gagne alors 1D10 points de compétence.
- Si le Gardien le désire, il peut accepter qu'un investigateur se soumette à un entraînement intensif afin d'augmenter une compétence physique. Ce genre de choses ne devrait toutefois être autorisé que dans des cas exceptionnels.

EXEMPLES D'ARMURES

Type de protection	*PV*
Cloison de 2,5 cm en béton	1
Casque de la Guerre 14-18	2
1 cm de bois dur	2
Épais gilet en kevlar	8
Armure militaire lourde	12
1 cm d'acier feuilleté	8
Veste en cuir épais	1
Peau d'éléphant	4
Casque de l'armée américaine (1990)	5
15 cm de béton	9
2,5 cm de verre anti-balles	15
Gros sac de sable	20

Guide des Pertes de Santé Mentale

1 ou 1D2 SAN	Inconfort ou légère confusion.
1D3 SAN	Frayeur, confusion ou dégoût.
1D4 SAN	Panique, désorientation ou écœurement.
1D6 ou 1D6+1 SAN	Nausées ou stupeur.
1D8, 1D6+2, 2D4 SAN	Choc nerveux.
1D10 SAN	Choc important.
2D6 ou 2D8 SAN	Horreur traumatisante.
1D10, 2D10, 3D6 SAN	Horreur extrême.
3D10 SAN	Abomination absolue.
1D100 SAN	MAL COSMIQUE INCARNÉ.

CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

COMMUNICATION (Art), Baratin, Crédit, Langue Étrangère, Langue Natale, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

MANIPULATION Armes de Poing, (Art), Conduire une Automobile, Dissimulation, Électricité, Fusil, Fusil de Chasse, Mécanique, Mitraillette, Photographie, Piloter, Premiers Soins, Serrurerie.

PERCEPTION (Art), Écouter, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.

PHYSIQUE (Art), Arts Martiaux, Conduire un Engin Lourd, Discrétion, Esquiver, Grimper, Lancer, Mitrailleuse, Monter à Cheval, Nager, Sauter, Se Cacher.

PENSÉE (Art), Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Droit, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Mythe de Cthulhu, Navigation, Occultisme, Pharmacologie, Physique, Psychanalyse.

REVENUS DES INVESTIGATEURS

CHOISISSEZ UNE ÉPOQUE, puis lancez 1D10 afin de déterminer le revenu annuel exprimé en dollars.

DANS LES ANNÉES 1890. 1 = 5 000 $, 2 = 10 000 $, 3 = 15 000 $, et ainsi de suite. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

DANS LES ANNÉES 1920. 1 = 4 500 $, 2 = 5 500 $, 3 = 6 500 $, et ainsi de suite. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

DANS LES ANNÉES 1990. 1 = 15 000 $, 2 = 25 000 $, 3 = 35 000 $, et ainsi de suite. Le revenu annuel du personnage est placé sur un compte bancaire et peut être dépensé en utilisant une carte de crédit ou des chèques.



Exemples de Phobies

ACROPHOBIE	Peur des hauteurs.
AGORAPHOBIE	Peur des grands espaces.
AILUROPHOBIE	Peur des chats.
ANDROPHOBIE	Peur des mâles.
ASTRAPHOBIE	Peur des orages.
BACTÉRIOPHOBIE	Peur des bactéries.
BALLISTOPHOBIE	Peur des balles.
BELONEPHOBIE	Peur des aiguilles.
BOTANOPHOBIE	Peur des plantes.
CLAUSTROPHOBIE	Peur des espaces clos.
CLINOPHOBIE	Peur des lits.
DÉMOPHOBIE	Peur des foules.
DENDROPHOBIE	Peur des arbres.
DORAPHOBIE	Peur de la fourrure.
ENTOMOPHOBIE	Peur des insectes.
GYNÉPHOBIE	Peur des femelles.
HÉMATOPHOBIE	Peur du sang.
IATROPHOBIE	Peur des médecins.
MONOPHOBIE	Peur de la solitude.
NECROPHOBIE	Peur des choses mortes.
OPHIOPHOBIE	Peur des serpents.
PEDIPHOBIE	Peur des enfants.
PYROPHOBIE	Peur du feu.
SCOTOPHOBIE	Peur de l'obscurité.
THALASSOPHOBIE	Peur de la mer.
VESTIOPHOBIE	Peur des vêtements.
XÉNOPHOBIE	Peur des étrangers.
ZOOPHOBIE	Peur des animaux.

La Table de Résistance

CARACTÉRISTIQUE ACTIVE (colonnes) / ***CARACTÉRISTIQUE PASSIVE*** (lignes)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	*SUCCÈS*	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-		*AUTOMATIQUE*		-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	-	-	-	*ÉCHEC*	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	-		*AUTOMATIQUE*			-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Un jet de pourcentage est réussi si son résultat est inférieur ou égal au chiffre indiqué.

Le round de combat

Classez les combattants par ordre de DEX décroissante. Si deux adversaires ont la même DEX, celui qui obtient le score le plus faible avec 1D100 agit le premier.

1) **Les armes à feu prêtes à tirer font feu une première fois par ordre de DEX décroissante.**

2) **Classez à nouveau les protagonistes par ordre de DEX décroissante.**

3) **Résolvez ensuite les actions suivantes en respectant l'ordre des DEX :**
   - Attaques au corps à corps et parades
   - Tirs non visés avec des armes à feu
   - Seconds tirs des armes qui ont déjà fait feu

4) **Les armes capables de tirer trois fois par round font feu par ordre de DEX décroissante.**

5) **Dans certains cas un dernier tir peut, le cas échéant, être exécuté en toute fin de round.**